NINTENDO 3DS™

FOLLETO DE INSTRUCCIONES

ACTIVISION®

LEA EL MANUAL DE INSTRUCCIONES DE LA CONSOLA NINTENDO 3DS™ CON ATENCIÓN ANTES DE USARLA. EL MANUAL CONTIENE INFORMACIÓN IMPORTANTE SOBRE LA SALUD Y SEGURIDAD.

INFORMACIÓN DE SEGURIDAD IMPORTANTE: LEA LAS SIGUIENTES ADVERTENCIAS ANTES DE QUE USTED O SUS HIJOS JUEGUEN A VIDEOJUEGOS.

⚠ ADVERTENCIA - Característica 3D solo para niños de 7 en adelante

Las imágenes 3D pueden dañar la vista de niños de 6 años o menores.
Se recomienda el uso del control parental para restringir el acceso a imágenes 3D por parte de niños de 6 años o menores. Consulta la sección del control parental del manual para obtener más información.

⚠ ADVERTENCIA - Ataques

- Algunas personas (aproximadamente 1 de cada 4000) pueden tener ataques o desmayos a causa de destellos o patrones de luz, y esto puede suceder cuando ven televisión o juegan a videojuegos, aunque no hayan tenido un ataque previamente.
- Cualquier persona que haya tenido un ataque, pérdida de conocimiento u otro síntoma asociado a una condición epiléptica, debe consultar con un médico antes de jugar un a videojuego.
- Los padres deberían observar a sus hijos mientras que estos juegan a videojuegos. Deje de jugar y consulte con un médico si usted o sus hijos tienen alguno de los siguientes síntomas:

Convulsiones	**Contorsión de ojos o músculos**	**Pérdida de consciencia**
Alteración en la visión	**Movimientos involuntarios**	**Desorientación**

Para evitar la posibilidad de un ataque mientras que juega con los videojuegos:

1. Siéntese o párese lo más lejos posible de la pantalla.
2. Juegue a videojuegos en la pantalla más pequeña que tenga disponible.
3. No juegue si siente cansancio o necesita dormir.
4. Juegue en una habitación bien iluminada.
5. Tome un descanso de 10 a 15 minutos por cada hora.

⚠ ADVERTENCIA - Fatiga visual y mareos

Jugar a videojuegos puede lastimar sus ojos después de un periodo de tiempo sostenido, y quizá más pronto si usa la característica 3D. Jugar a videojuegos también puede causar mareos en algunos jugadores. Siga estas instrucciones para evitar cansancio ocular, vértigo, o náusea:

- Evitar jugar durante periodos prolongados. Se recomienda que los padres vigilen a sus hijos para un tiempo dejuego apropiado.
- Tomar un descanso de 10 a 15 minutos cada hora, o cada media hora al usar la función de 3D, aún si piensa que no es necesario. Cada persona es diferente, de manera que tome descansos más frecuentes y largos si se siente incómodo.
- Si sus ojos se cansan o están irritados mientras juega, o si siente vértigo o náuseas, deténgase y descanse por varias horas antes de jugar de nuevo.
- Si continúa teniendo cualquiera de los síntomas anteriores, pare de jugar y vea un doctor.

⚠ ADVERTENCIA - Lesiones por movimiento repetitivo

Jugar a videojuegos puede causar dolor en sus músculos, articulaciones, o piel. Siga estas instrucciones para evitar problemas como tendinitis, síndrome del túnel carpiano, o irritación de piel:

- Evite jugar durante periodos prolongados. Los padres deben controlar que el tiempo de juego de los niños sea apropiado.
- Descanse de 10 a 15 minutos por cada hora de juego, aun cuando piense que no es necesario.
- Cuando utilice el Stylus, no necesita agarrarlo de manera tensa o presionar fuerte contra la pantalla. Hacer esto podrá causar fatiga o incomodidad.
- Si al jugar siente cansancio en las manos, muñecas, o brazos, o si tiene síntomas como hormigueo, adormecimiento, irritación o tensión, deje de jugar y descanse durante varias horas antes de empezar de nuevo.
- Si continúa teniendo alguno de estos síntomas o si siente otro malestar mientras o después de estar jugando, deje de jugar y consulte con un médico.

⚠ ADVERTENCIA - Fuga del contenido de la batería

La consola Nintendo 3DS contiene una batería recargable de tipo ión litio. La fuga de los ingredientes contenidos dentro de la batería, o el producto de la combustión de tales ingredientes, puede causar daños personales al igual que daño a tu Nintendo 3DS. Si ocurre una fuga de líquido, evita el contacto con la piel. Si entra en contacto con el líquido, lava inmediatamente la zona afectada con jabón y agua. Si el líquido de la batería entra en contacto con los ojos, lávatelos inmediatamente con agua y consulta con un médico.
Para evitar la fuga del contenido de la batería:

- No expongas la batería a excesivos golpes físicos, vibraciones ni líquidos.
- No desarmes ni intentes reparar ni deformar la batería.
- No deseches la batería en el fuego.
- No toques los terminales de la batería ni causes un cortocircuito entre los terminales con un objeto de metal.
- No quites ni dañes la etiqueta de la batería.

⚠ ADVERTENCIA – Interferencia de frecuencia de radio

La Nintendo 3DS puede emitir ondas de radio que pueden afectar el funcionamiento de dispositivos electrónicos cercanos, incluyendo los marcapasos cardiacos.

- No utilices la consola Nintendo 3DS a una distancia menor de 9 pulgadas de un marcapasos al usar las funciones inalámbricas.
- Si tienes puesto un marcapasos u otro aparato médico, no uses las funciones inalámbricas de la consola Nintendo 3DS sin haber consultado antes con tu doctor o el fabricante del aparato médico.
- Observa y sigue todas las normas y regulaciones con respecto al uso de aparatos inalámbricos en sitios como hospitales, aeropuertos y a bordo de aviones. El uso de tu consola en estos lugares podría interferir o causar funcionamiento defectuoso de instrumentos, resultando en daños personales o materiales.

El sello oficial es tu ratificación de que este producto está autorizado o ha sido fabricado por Nintendo. Busca siempre este sello al comprar sistemas de videojuegos, accesorios, juegos y otros productos relacionados.

ESTA TARJETA DE JUEGO SOLO FUNCIONA CON LA CONSOLA DE VIDEOJUEGOS NINTENDO 3DS™.

INFORMACIÓN LEGAL IMPORTANTE

Este juego de Nintendo no ha sido diseñado para utilizarse con ningún aparato no autorizado. El uso de dicho aparato cancelará la garantía de tu producto Nintendo. La duplicación de cualquier juego de Nintendo es ilegal y está terminantemente prohibida por las leyes de propiedad intelectual domésticas e internacionales. Las "copias de respaldo" o "copias archivadas" no están autorizadas y no son necesarias para proteger tu programa. Los infractores serán sancionados. **REV-E**

EVERYONE 10+
TODOS +10
10+
CONTENT RATED BY
CONTENIDO CALIFICADO POR
ESRB

AUTORIZADO POR NINTENDO. Las marcas comerciales son propiedad de sus respectivos dueños.
Nintendo 3DS es una marca comercial de Nintendo.

ÍNDICE

Introducción 3
Inicio 3
Portal of Power™ 4
Función de guardado de juguetes 4
Controles del juego 5
Menús 6
Cómo jugar 7
Documentación de CS 10

INTRODUCCIÓN

Hace miles de años, un pirata gigante, temible y malvado llamado capitán Frightbeard se propuso saquear Skylands, pero él y su tripulación acabaron encerrados en el Cofre del Exilio. Frightbeard encontró la forma de escapar del exilio, ¡y ahora está buscando el Cofre para liberar a su tripulación y continuar su misión de dominar Skylands!

Es hora de desatar el poder de los Skylanders Giants y embarcarse en un viaje a través de Skylands para encontrar el Cofre del Exilio, ¡antes que el capitán Frightbeard descubra dónde está!

INICIO

1. Inserta la tarjeta de juego de *Skylanders Giants*™ en la ranura para tarjetas de juego de tu consola Nintendo 3DS™ según las indicaciones del manual de instrucciones de la consola Nintendo 3DS.
2. Pulsa el botón POWER para encender la consola Nintendo 3DS.
3. Toca *Skylanders Giants* en el menú HOME de tu Nintendo 3DS para abrir la pantalla de título.

Nota: la tarjeta de juego de **Skylanders Giants** *es exclusiva para la consola Nintendo 3DS.*

PORTAL OF POWER

Los Skylanders pueden acceder a Skylands a través del *Portal of Power.* Coloca tus Skylanders en el *Portal of Power* para llevarlos a tu Nintendo 3DS y que cobren vida en el juego. Para que tus figuras Skylander cobren vida en el juego, debes hablar con Hugo, que se encuentra en la nave de Flynn. Para empezar a jugar *Skylanders Giants*, debes preparar tu *Portal of Power.* Antes que nada, instala las pilas en el *Portal of Power*. Para encender el *Portal of Power,* presiona en la parte superior hasta que haga clic y se ilumine el *Portal of Power*.

Cuando Hugo te lo indique, apunta el transmisor de infrarrojos ubicado en la parte posterior del Nintendo 3DS hacia el sensor de infrarrojos ubicado en el frente del *Portal of Power.* Utiliza la flecha verde que se encuentra en la parte superior del *Portal of Power* para alinearlo correctamente. Para obtener más información sobre cómo instalar tu *Portal of Power*, consulta la *Guía de inicio rápido*.

Puedes colocar una figura a la vez en el *Portal of Power*, y esto incluye: un personaje activo, un Elemento mágico o un Punto de ubicación (se venden por separado). Aunque solo puedes colocar una figura de *Skylanders Giants* o *Skylanders Spyro's Adventure*™ en el *Portal of Power* a la vez, se requieren dos figuras de personajes para iniciar un nuevo perfil y avanzar en la primera parte del tutorial. Para facilitar el transporte, puedes apagar el *Portal of Power* una vez que ambas figuras se encuentran dentro del juego.

FUNCIÓN DE GUARDADO DE LOS JUGUETES

Las figuras de *Skylanders Giants* y *Skylanders Spyro's Adventure* recuerdan sus poderes y habilidades mejoradas por medio del *Portal of Power*. Siempre que lleves tu Skylander al juego mediante el *Portal of Power*, su progreso también quedará guardado en la figura.

Habla con Hugo en el barco de Flynn para actualizar tus juguetes. ¡Puedes jugar en cualquier parte con tu propia colección personalizada de Skylanders! Cuando utilices tus Skylanders en el juego de un amigo, estos conservarán todos los puntos de experiencia que ganen. ¡Incluso puedes probarte uno de los sombreros de tu amigo!

PORTAL OF POWER

Estadísticas guardadas:

- Puntos de experiencia y Nivel de experiencia.
- Habilidades mejoradas y Estadísticas.
- El Sombrero que tu Skylander lleva puesto actualmente.

Pasos necesarios para guardar:

1. En el barco de Flynn, selecciona el Skylander que quieres guardar.
2. Habla con Hugo y sigue las instrucciones que aparecen en la pantalla.
3. Una vez que finaliza la transferencia, el nivel, las habilidades y el sombrero equipado quedan guardados en la figura.

Este juego incluye una función que guarda automáticamente el progreso del juego. No toques el botón de encendido ni saques la tarjeta del juego cuando aparece este icono.

CONTROLES DEL JUEGO

Nintendo 3DS	Acción básica
START/SELECT	Menú de pausa
Botón deslizante	Mover personajes
Botón HOME	Acceder al menú HOME.
Botón B	Saltar/Salto doble
Botón A	Correr
Botón Y	Ataque principal / Usar / Hablar
Botón X	Ataque secundario
Cruz de control	Cambiar/Revivir personajes
Botón L	Correr
Botón R	Usar objeto mágico

MENÚS

MENÚ NAVEGACIÓN

Lápiz – Navegar por los menús.

MENÚ PRINCIPAL

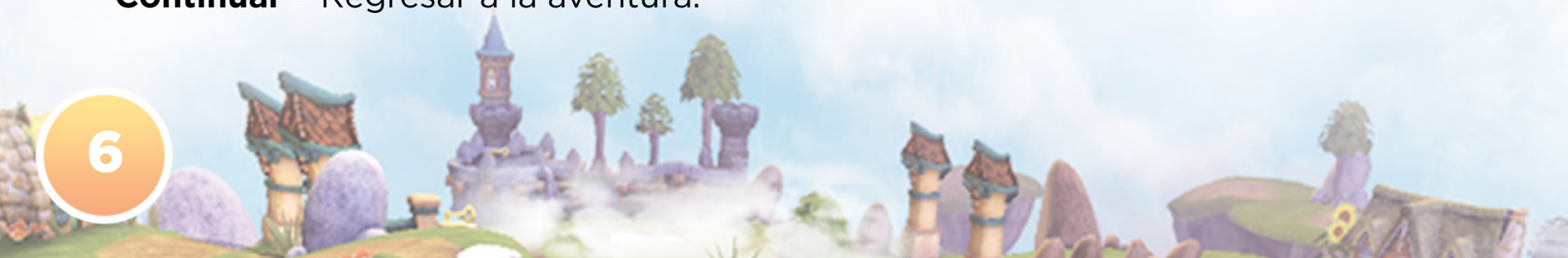
Seleccionar un perfil – Puedes guardar hasta tres perfiles.
Jugar – Puntea aquí después de haber seleccionado un perfil guardado.
Créditos – Ver los créditos del juego.

MENÚ PAUSA DURANTE EL JUEGO

Mejoras – Mostrar estadísticas y habilidades del Skylander activo.
Opciones – Ajustar el volumen de la música y los efectos de sonido.
Volver a intentar – Reiniciar el nivel desde el principio.
Barco de Flynn – Regresar al barco en cualquier momento.
Continuer – Regresar a la aventura.

MENÚ PAUSA EN EL BARCO DE FLYNN

Mejoras – Mostrar estadísticas y habilidades del Skylander activo.
Opciones – Ajustar el volumen de la música y los efectos de sonido.
Salir del juego – Salir del juego y volver al menú principal.
Continuar – Regresar a la aventura.



CÓMO JUGAR

PANTALLA DEL JUEGO

1. **Indicador de energía –** La barra verde indica la energía que le queda a tu Skylander. A medida que avanzas de nivel, aumenta el nivel máximo de energía de tu Skylander.
2. **Indicador de experiencia** – Una vez que la barra gris se llena, tu Skylander avanza de nivel.
3. **Monedas** – Muestra la cantidad de monedas que has obtenido.
4. **Orbes de experiencia** – Junta estos orbes para aumentar tu nivel de experiencia.
5. **Selección de personajes** – Muestra los Skylanders que puedes elegir actualmente. Puedes cargar hasta dos Skylanders en el juego; para ello, visita a Hugo en el barco de Flynn.
6. **Nivel del personaje** – Muestra el nivel de experiencia que tiene tu Skylander.
7. **Nombre del personaje** – Aquí aparece el nombre de tu Skylander actual.
8. **Símbolo del elemento** – Representa el elemento de tu Skylander actual.

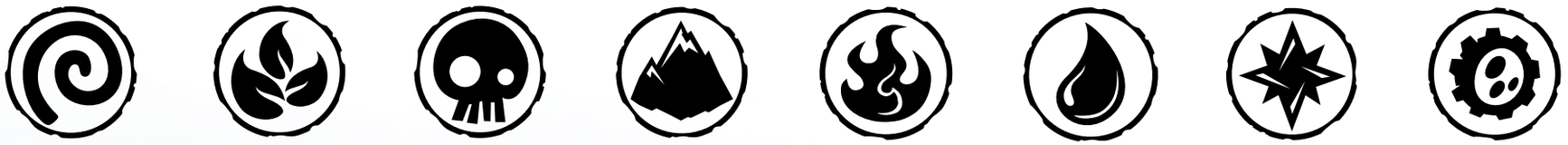
CÓMO JUGAR

CÓMO CAMBIAR DE SKYLANDERS

El Skylanders Giants se puede jugar tanto con figuras de *Skylanders Giants* como de *Skylanders Spyro's Adventure.* Cuando un Skylander está activo en el juego, el otro Skylander permanece en la "Zona de las sombras", listo para entrar en acción. Ambos Skylanders pueden intercambiarse en el juego en cualquier momento; en la pantalla táctil, tan solo puntea la imagen ubicada en la "Zona de las sombras". Los tesoros recolectados se pueden intercambiar para revivir a los Skylanders derrotados. Una vez que el *Portal of Power* está sincronizado, ambos personajes del juego pueden sustituirse por cualquier otro personaje de la colección de figuras de *Skylanders Giants* o *Skylanders Spyro's Adventure*; solo tienes que hablar con Hugo.

CLASES DE ELEMENTOS

Cada Skylander posee un poder que proviene de una de las ocho clases de elementos. Las clases de elementos son:



Aire **Vida** **No muerto** **Tierra** **Fuego** **Agua** **Magia** **Tecnología**

Todos los días, dos elementos diferentes se sincronizan mágicamente con las Skylands. Estos elementos aparecerán en el barco de Flynn, cerca de él. Los Skylanders que tengan esos elementos recibirán una moneda adicional cuando lleguen a la salida de cualquier nivel del juego. Recuerda que los elementos especiales cambian todos los días; por lo tanto, ¡usa personajes diferentes todos los días para seguir recibiendo el bono adicional!

CÓMO JUGAR

CÓMO SUBIR DE NIVEL

Los Skylanders adquieren experiencia a medida que cumplen sus objetivos y derrotan a sus enemigos. Cuando un Skylander sube de nivel, su energía y sus estadísticas también aumentan. El nivel máximo al que puede llegar un Skylander es el nivel 15.

EL BARCO DE FLYNN

El barco de Flynn está siempre en movimiento; eso lo convierte en el mejor lugar para estar entre uno y otro viaje a Skylands. Explorar el barco de Flynn no solo te llevará a muchos lugares sino que te ayudará con tu misión de detener al capitán Frightbeard. Algunos lugares útiles para recorrer son:

1. **Cubierta principal** – Aquí encontrarás a Hugo y su nueva máquina portal que trasporta a los Skylanders a cristales portátiles. Visítalo cuando quieras cambiar el Skylander con el que estás jugando actualmente.
2. **Cabina del capitán** – Aquí se encuentran las piezas del mapa que has recolectado durante la misión. Aquí también aparecen indicadas las piezas que te faltan recuperar, los lugares a los que tienes que ir a continuación y los lugares donde ya has estado.
3. **Cuarto de máquinas** – Este es un panel circular ubicado en el piso que contiene un símbolo por cada uno de los niveles del Paquete de aventuras de Skylanders Spyro's Adventure. Interactúa con cada uno de ellos para acceder y jugar los niveles de esa área.
4. **Cuarto de ovejas** – ¡Este cuarto está lleno de ovejas! Practica aquí tus movimientos para estar en forma.
5. **Bote salvavidas** – Esta pequeña góndola se ubica del lado derecho (estribor) del barco. Aquí puedes visualizar la colección de personajes y la repisa de sombreros. Para cambiarles los sombreros a tus Skylanders, tienes que interactuar con la repisa de sombreros.

ACUERDO DE LICENCIA DE SOFTWARE

IMPORTANTE, LEA CUIDADOSAMENTE: EL USO DE ESTE PROGRAMA ESTÁ SUJETO A LOS TÉRMINOS DE LICENCIA DE SOFTWARE QUE SE ESTABLECEN A CONTINUACIÓN. "PROGRAMA" INCLUYE EL SOFTWARE QUE SE ADJUNTA CON ESTE ACUERDO, LOS MEDIOS RELACIONADOS, CUALQUIER MATERIAL IMPRESO Y CUALQUIER DOCUMENTACIÓN EN LÍNEA O ELECTRÓNICA, ASÍ COMO CUALQUIERA Y TODAS LAS COPIAS Y TRABAJOS DERIVADOS DE DICHO SOFTWARE Y MATERIALES. AL ABRIR ESTE PAQUETE O UTILIZAR EL PROGRAMA, USTED ACEPTA LOS TÉRMINOS DE ESTA LICENCIA CON ACTIVISION PUBLISHING, INC. ("ACTIVISION"). LICENCIA DE USO LIMITADO. Activision le otorga el derecho limitado, no exclusivo y no transferible y la licencia para utilizar una copia de este Programa única y exclusivamente para tu uso personal. Todos los derechos no otorgados específicamente bajo este Acuerdo están reservados por Activision. Este Programa otorga una licencia, no es vendido. La licencia no otorga ningún título ni propiedad de este Programa y no se debe interpretar como una venta de ningún derecho de este programa.

PROPIEDAD. Todos los títulos, derechos de propiedad y derechos de propiedad intelectual en y para este Programa y cualquiera y todas las copias del mismo (incluso pero sin limitarse a títulos, códigos de computadora, temas, objetos, personajes, nombres de personajes, historias, diálogos, estribillos, ubicaciones, conceptos, ilustraciones, animación, sonidos, composiciones musicales, efectos audiovisuales, métodos de funcionamiento, derechos morales y cualquier documentación relacionada, incorporada en este programa) son propiedad de Activision o sus concedentes de licencias. Este programa está protegido por las leyes de derechos de autor de los Estados Unidos, tratados de derechos de autor internacionales y convenciones así como por otras leyes. Este programa contiene algunos materiales con licencia y los otorgantes de licencias de Activision pueden proteger sus derechos en caso de cualquier violación a este Acuerdo.

NO DEBE:

- Utilizar comercialmente este programa ni ninguna de sus partes, incluyendo, pero no de forma limitada, el uso en un ciber café, centro de juegos de computadora u otra ubicación. Activision puede ofrecer un Acuerdo de licencia del sitio para permitirle que este programa esté disponible para uso comercial; lea la información de contacto a continuación.
- Vender, rentar, arrendar, otorgar licencia, distribuir o transferir de cualquier otro modo este Programa o cualquier copia de este programa, sin el consentimiento expreso por escrito de Activision.
- Invertir el diseño, derivar el código fuente, modificar, descompilar, desarmar o crear trabajos derivados de este Programa, completo o en parte.
- Eliminar, desactivar o evadir cualquier aviso de propiedad o etiquetas que se incluyen o están dentro del programa.
- Piratear o modificar (o intentar modificar o piratear) el programa, crear, desarrollar, modificar, distribuir o utilizar cualquier programa de software, a fin de obtener (o permitir que otros obtengan) ventaja de este programa en un entorno de juego de varios jugadores en línea, incluso pero sin limitarse a red de área local o cualquier otro juego de red o en la Internet.
- Exportar o volver a exportar este Programa o cualquier copia o adaptación en violación de cualquier ley o regulación aplicable.

GARANTÍA LIMITADA. Activision garantiza al comprador, consumidor original de este programa que el medio de grabación en el que se graba el programa no tiene defectos en materiales y mano de obra 90 días a partir de la fecha de compra. Si el comprador descubre que el medio grabado del programa tiene defectos antes de que pasen 90 días de la compra original, Activision acepta reemplazar, sin costo, dicho medio de grabación del programa que se descubrió que está defectuoso dentro de ese período al recibir el medio de grabación del Programa y siempre que el programa aún sea fabricado por Activision. En caso de que el programa ya no esté disponible, Activision retiene el derecho de sustituir con un producto similar de valor igual o más alto. Esta garantía se limita al medio de grabación del programa según lo proporcionó originalmente Activision y no aplica a desgaste por uso normal.

Esta garantía no aplica y se anula si el defecto surge por el abuso, mal uso o negligencia. Esta solución es única y exclusiva del cliente y en lugar de todas las otras garantías expresas. Cualquier garantía implícita de este producto establecida por las leyes; incluyendo, pero sin limitarse a una garantía implícita de comerciabilidad o idoneidad para un propósito determinado, se limita expresamente a la duración del período de 90 días descrito anteriormente. Activision se reserva el derecho de modificar esta garantía en el futuro, en cualquier momento y periódicamente a nuestra única discreción.

Cuando devuelva el programa para reemplazo por garantía, envíe el disco o cartucho del producto original, según aplique sólo en empaque protector e incluye: (1) fotocopia de su recibo de compra con fecha; (2) su nombre y dirección de devolución escrito a máquina o con letra de molde legible; (3) una breve nota que describa el defecto, los problemas que encuentra y el sistema en que corre el programa; y (4) si devuelve el programa después del período de garantía de 90 días, pero antes de un año de la fecha de compra, incluya un cheque o giro postal por $20 US por reemplazo de disco o cartucho, según aplique.

NOTA: Se recomienda el uso de correo certificado.

PARA CLIENTES DE NORTEAMÉRICA: para reemplazos de garantía, póngase en contacto con el Servicio de atención al cliente de Activision en support.activision.com.

LIMITACIÓN SOBRE LOS DAÑOS. EN NINGÚN CASO ACTIVISION SERÁ RESPONSABLE POR DAÑOS ESPECIALES, INCIDENTALES O CONSECUENTES QUE RESULTEN DE LA POSESIÓN, USO O MAL FUNCIONAMIENTO DEL PROGRAMA, INCLUYENDO DAÑOS A LA PROPIEDAD, PÉRDIDA DE LA BUENA VOLUNTAD, FALLAS DE LA COMPUTADORA O MAL FUNCIONAMIENTO Y, HASTA DONDE LAS LEYES LO PERMITAN, DAÑOS POR LESIONES PERSONALES, AÚN SI ACTIVISION HA RECIBIDO INFORMACIÓN ACERCA DE LA POSIBILIDAD DE DICHOS DAÑOS. LA RESPONSABILIDAD DE ACTIVISION NO DEBE EXCEDER EL PRECIO REAL PAGADO POR LA LICENCIA PARA UTILIZAR ESTE PROGRAMA. ALGUNOS ESTADOS/PAÍSES NO ADMITEN LIMITACIONES SOBRE CUÁNTO TIEMPO DURA UNA GARANTÍA IMPLÍCITA O LA EXCLUSIÓN O LIMITACIÓN DE DAÑOS ACCIDENTALES O DAÑOS Y PERJUICIOS, DE MANERA QUE LAS LIMITACIONES ANTERIORES O EXCLUSIÓN O LIMITACIÓN DE RESPONSABILIDAD POSIBLEMENTE NO APLIQUEN A USTED. ESTA GARANTÍA LE OTORGA DERECHOS LEGALES ESPECÍFICOS Y PUEDE TENER OTROS DERECHOS QUE VARÍAN ENTRE JURISDICCIONES.

TERMINACIÓN. Sin prejuicio de cualquier otro derecho de Activision, este Acuerdo terminará automáticamente si no cumple con sus términos y condiciones. En dicho caso, debe destruir todas las copias de este Programa y todos sus partes.

DERECHOS RESTRINGIDOS DEL GOBIERNO DE LOS EE.UU. El Programa y la documentación se desarrollaron completamente con costos privados y se proporcionan como “Software comercial para computadoras” o “software restringido para computadoras”. El uso, duplicación o divulgación por parte del Gobierno de los EE.UU. o un subcontratista del Gobierno de los EE.UU. está sujeta a las restricciones establecidas en el subpárrafo (c)(1)(ii) de los Derechos que se incluyen en las cláusulas de la Información técnica y software de computadora en DFARS 252.227-7013 o según se establecen en el subpárrafo (c) (1) y (2) de las cláusulas de Derechos restringidos de software para computadoras comerciales en FAR 52.227-19, según aplique. El Contratista/Fabricante es Activision Publishing, Inc., 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405.

REQUERIMIENTO. Debido a que Activision sufrirá daños irreparables si los términos de este Acuerdo no se cumplen específicamente, usted acepta que Activision tendrá derecho, sin vínculo, aparte de la seguridad o prueba de daños, a soluciones equitativas adecuadas respecto a las violaciones de este Acuerdo, además de aquellas otras soluciones que Activision tenga de otra manera de acuerdo con las leyes aplicables.

INDEMNIZACIÓN. Usted acepta indemnizar, defender y eximir de responsabilidad a Activision, sus socios, afiliados, contratistas, funcionarios, directores, empleados y agentes de todos los daños, pérdidas y gastos que surjan directa o indirectamente de sus acciones y omisiones al utilizar el producto según los términos de este Acuerdo.

VARIOS. Este Acuerdo representa el acuerdo completo relacionado con esta licencia entre las partes y sustituye a todos los acuerdos anteriores y representaciones entre las mismas. Éste se puede modificar únicamente por medio de un escrito realizado por ambas partes. Si cualquiera de las cláusulas de este Acuerdo se considera inexigible por cualquier motivo, dicha cláusula se reformará hasta el grado que sea necesario únicamente para hacerla exigible y las cláusulas restantes de este Acuerdo no serán afectadas. Este Acuerdo será interpretado de acuerdo con las leyes de California, ya que dichas leyes aplican a los acuerdos entre los residentes de California y que se llevarán a cabo dentro de California, excepto los que sean regidos por las leyes federales y usted acepte para la jurisdicción exclusiva de las cortes federales y estatales en Los Angeles, California.

SOPORTE AL CLIENTE

INTERNET: support.activision.com

La sección de servicio de atención al cliente de la Web tiene la información más actualizada. Actualizamos la páginas de servicio de atención al cliente todos los días, así que mira allí primero para buscar una solución.

Nota: Por favor no contacte al servicio técnico para pistas/códigos/trucos.

Consulta la garantía limitada en nuestro contrato de licencia de software para cualquier remplazo por garantía. Nuestros representantes del servicio de atención al cliente te ayudarán a determinar se es necesario un remplazo. Si el remplazo es necesario, nuestros agentes del servicio de atención al cliente te ayudarán a obtenerlo.

Activision Customer Support
100 N. Sepulveda Blvd, Suite 900
El Segundo, CA 90245 USA

ACTIVISION®

© 2012 Activision Publishing, Inc. SKYLANDERS GIANTS, SKYLANDERS SPYRO'S ADVENTURE, y PORTAL OF POWER son marcas comercial, y ACTIVISION es una marca registrada de Activision Publishing, Inc. Los iconos de clasificación por edades de ESRB son marcas comerciales de la Entertainment Software Association. Todas las demás marcas comerciales y nombres comerciales son propiedad de sus respectivos dueños. Todos los derechos reservados.